Volume 9 Issue 1 (2025) Pages 253-262
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Efektivitas Metode Belajar dengan Loose Part dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

Parmi[1]✉, Zulkarnaen[2]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6764

Abstrak
Melalui studi ini, diharapkan bisa didapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai penggunaan *Loose Part* sebagai pendekatan pembelajaran yang efisien dalam meningkatkan ketertarikan belajar anak-anak yang masih berusia dini. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui metode belajar dengan *Loose Part*. PTK dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kenaikan yang signifikan, terutama antara siklus I dan II, menggarisbawahi pentingnya perbaikan berkelanjutan dalam metode pembelajaran. Kolaborasi yang erat antara pendidik dan orang tua berperan krusial dalam mendukung dan meningkatkan minat belajar anak. Selain itu, pendekatan melalui metode penggunaan *Loose Part* dalam pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode belajar dengan menggunakan media *Loose Part* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode belajar dengan *Loose Part* dan menekankan pentingnya kolaborasi antara pendidik dan orang tua.
Kata Kunci: *Loose Part; Bermain Kreatif; Anak Usia Dini*

Abstract
Through this study, it is hoped to gain a deeper insight into the use of Loose Part as an efficient learning approach in enhancing young children's interest in learning. This research utilizes Classroom Action Research (CAR) with a descriptive qualitative approach, which aims to increase early childhood learning interest through the Loose Part learning method. The PTK was conducted in two cycles, with each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The significant increase, especially between cycles I and II, underscores the importance of continuous improvement in learning methods. Close collaboration between educators and parents plays a crucial role in supporting and increasing children's interest in learning. In addition, the approach through the use of Loose Part method in learning helps to create a fun and interesting learning atmosphere for children. Thus, this study shows that the application of learning methods using Loose Part media can be an effective solution to increase children's interest in learning. This research provides empirical evidence of the effectiveness of learning methods with Loose Part and emphasizes the importance of collaboration between educators and parents.
Keywords: *Loose Part Play; Early Childhood; Creative Play*
Copyright (c) 2025 Parmi & Zulkarnaen

✉ Corresponding author: Parmi
Email Address: suparmimutiah73@gmail.com (Surakarta, Indonesia)
Received 18 January 2025, Accepted 19 February 2025, Published 19 February 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini, atau PAUD, adalah periode penting dalam perkembangan anak yang dimulai dari kelahiran hingga usia enam tahun. Dalam rentang waktu ini, anak mengalami kemajuan yang signifikan, baik secara fisik maupun mental. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, tujuan PAUD adalah menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga dapat membangun fondasi yang kokoh untuk pendidikan di masa mendatang. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa pada tahun 2020, hanya sekitar 40% anak usia dini di Indonesia yang mendapatkan akses ke pendidikan yang berkualitas, menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran anak pada fase emas ini.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan hubungan positif antara metode belajar aktif dan minat belajar anak. (Istanti et al., 2021) menyatakan bahwa metode bermain secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini. Penelitian (Marlina et al., 2020) juga mengungkap bahwa pembelajaran berbasis permainan kreatif mampu membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. (Zaini & Dewi, 2017) menambahkan bahwa kegiatan yang melibatkan imajinasi, seperti bermain peran, dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak. (Marlina et al., 2020) menekankan bahwa efektivitas metode permainan sangat bergantung pada konteks dan cara pelaksanaannya.

Berdasarkan penerapan pembelajaran di era abad 21 berkenaan dengan kurikulum 2013 yang telah disampaikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud menurut Mulyana, (2017) mencerminkan empat konsep, yaitu (1) Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (2) Komunikasi (3) Kreativitas dan Inovasi, (4) Kerjasama (Juliandini et al., 2022). Untuk mengarahkan individu menuju lebih banyak kreativitas dan efisiensi serta untuk memperbaiki kehidupan mereka dan mempermudah dalam menemukan solusi dari suatu masalah, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memperkuat daya kreativitas.

(Pradipta et al., 2022) menggaris bawahi, pentingnya penyesuaian metode pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik anak dan lingkungan. (Puspita et al., 2022) menekankan peran keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak melalui aktivitas bermain di rumah. (Jannah & Rasyid, 2023) mengkonfirmasi bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat anak. Terakhir, (Pratiwi et al., 2023) menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta mengembangkan keterampilan berkreasi secara kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal-hal yang belum ada sebelumnya atau menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada menjadi sesuatu yang memiliki makna atau memberikan manfaat. Dalam konteks ini, dapat dinyatakan bahwa, setiap individu tidak dapat disamakan kreativitasnya dengan individu lainnya. Hal ini bergantung pada pandangan masing-masing individu. Kreativitas memberi kesempatan pada anak-anak untuk menghasilkan hal-hal baru serta mengintegrasikan gagasan yang ada dengan inovasi mereka. Pengembangan kreativitas ini terjadi saat anak-anak aktif bergerak setiap hari dan terlibat dalam kegiatan seperti pertunjukan teater dan seni rupa (Heldanita, 2019).

Penelitian ini dimulai dari pandangan bahwa setiap anak memiliki keunikan dalam bakat dan keterampilan yang tidak sama, sehingga kebutuhan mereka pun akan berbeda. Menggali kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan minat dan keahliannya perlu didukung oleh suasana yang mendukung dan menyenangkan bagi mereka. Salah satu faktor yang mendorong pengembangan potensi anak adalah melalui pendidikan. Sebab itu, baik sebagai orang tua maupun pendidik, penting untuk menyediakan rangsangan-rangsangan yang dapat mendorong perkembangan dan pertumbuhan anak agar mencapai potensi terbaik mereka.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

Pendidikan awal untuk anak sangat krusial dalam membangun karakter serta kemampuan belajar mereka di kemudian hari. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, penerapan metode yang efektif dan menyenangkan adalah hal yang paling penting untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar (Susilawati, 2020). Salah satu pendekatan yang saat ini menarik minat dalam bidang pendidikan untuk anak-anak prasekolah adalah pembelajaran yang berfokus pada media yang berbasis lose part.

Loose Part adalah bahan yang dapat diubah, dipindahtangankan, disatukan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disusun kembali dengan beraneka cara. Bahan ini mencakup objek alami seperti batang, kerikil, dedaunan, atau material buatan seperti kancing, penutup botol, dan potongan tekstil. Daly dan Beloglovsky (2015) menyatakan bahwa pendekatan pendidikan menggunakan barang longgar sejalan dengan sifat anak-anak yang masih muda, yang memiliki minat besar dan menikmati menjelajahi objek-objek di lingkungan mereka.

Penggunaan loose parts dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan bermain yang bermakna (Casey & Robertson, n.d.). Melalui interaksi kreatif dengan *Loose Part*, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan gagasan mereka secara nyata dan mengembangkan pemahaman pribadi tentang beragam konsep pendidikan. Ini sejalan dengan pemikiran konstruktivisme oleh Piaget yang menyoroti makna pengalaman praktis dalam proses belajar anak (Wortham, 2005).

Namun, efektivitas penggunaan metode *Loose Part* dalam meningkatkan ketertarikan belajar pada anak-anak masih perlu kajian yang lebih mendalam. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan hasil yang positif (Engelen et al., 2018), Tetapi penerapan yang paling efektif masih membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara menggabungkan komponen lepas ke dalam rencana pembelajaran secara terstruktur. Guerra dan Nelson (2013) mengatakan bahwa suksesnya penerapan bahan longgar sangat tergantung pada pemahaman pendidik mengenai prinsip-prinsip pembelajaran melalui permainan dan keahlian mereka dalam mendukung eksplorasi anak-anak.

Melalui studi ini, diharapkan bisa didapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai penggunaan *Loose Part* sebagai pendekatan pembelajaran yang efisien dalam meningkatkan ketertarikan belajar anak-anak yang masih berusia dini. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan nyata bagi para guru dalam merancang metodologi pengajaran yang lebih kreatif dan berarti bagi anak-anak yang lebih muda.

Metodologi

Penelitian ini memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak usia dini dalam belajar melalui metode Loose Part. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek yang diteliti berasal dari KB Al-Birru Surakarta dengan total sebanyak 12 anak, terdiri dari 1 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Anak-anak ini dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu kategori Inklusi dan kategori Eksklusi. Dalam kategori inklusi terdapat anak-anak yang berusia antara 3 hingga 5 tahun, terdaftar aktif di KB Al Birru, memiliki kehadiran m,inimal 80%, dan mendapat izin tertulis dari orang tua. Dan kriteria eksklusi terdiri dari anak berkebutuhan khusus, sedang dalam kondisi sakit, tidak mendapat izin orang tua.

Penilaian dilakukan berdasarkan empat indikator yang mencerminkan minat belajar anak yaitu (1) partisipasi, mengukur keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, seperti keaktifan dalam mengikuti permainan dan diskusi. (2) Antusiasme, menilai tingkat perhatian

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

dan semangat anak saat mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah dan interaksi. (3) Konsentrasi, menilai kemampuan anak untuk mengikuti instruksi dan berpartisipasi memahami untuk mengerti dalam kegiatan yang diberikan. (4) Partisipasi, mengamati respons emosional anak selama kegiatan belajar, berperan aktif dalam kegiatan dan mengikuti alur kegiatan dari awal mulai hingga selesai kegiatan.

Penelitian ini terdiri dari beberapa prosedur antara lain: 1) Perencanaan yaitu menyusun rencana tindakan yang mencakup kegiatan bermain dengan *Loose Part*, seperti menyusun RPPH berbasis *Loose Part*, menyiapkan media *Loose Part* (daun, ranting, batu, kancing, tutup botol), menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan kamera untuk dokumentasi. 2) Pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan sesuai rencana pada setiap pertemuan. Setiap pertemuan dimulai dengan pengenalan Loose Part, diikuti oleh eksplor bebas, membuat berbagai macam pola, dan bermain konstruktif. Pembelajaran menggunakan metode bermain dengan *Loose Part* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif dan interaktif. 3) Observasi yaitu melakukan observasi selama setiap pertemuan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan, antusiasme, konsentrasi, dan partisipasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan kriteria penilaian yang telah disusun sebelumnya untuk mencatat hasil observasi secara sistematis. 4) Refleksi yaitu menganalisis data yang diperoleh dari setiap siklus untuk menilai efektivitas tindakan yang diambil. Jika hasil dari siklus I belum memenuhi kriteria yang diharapkan, peneliti akan merevisi rencana untuk siklus II. Selanjutnya membuat laporan hasil observasi dan refleksi terhadap perubahan yang terjadi pada anak, serta strategi yang berhasil dan yang perlu diperbaiki.

Kriteria penilaian digunakan untuk mengevaluasi setiap indikator dengan skala sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian

Kriteria Penilaian	BB (Belum Berkembang)	MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	BSB (Berkembang Sangat Baik)
Partisipasi	Anak tidak mau bermain	Anak mulai masuk kelompok	Anak aktif mengikuti kegiatan	Anak sangat aktif berpartisipasi
Antusiasme	Anak tidak memperhatikan	Anak mulai mendengar aturan	Anak paham aturan bermain	Anak sangat antusias
Konsentrasi	Anak tidak melaksanakan perintah	Anak mulai melaksanakan perintah	Anak mengikuti perintah	Anak sangat tertarik dan aktif
Keaktifan	Anak tidak peduli	Anak pasif dalam kegiatan	Anak mengikuti kegiatan	Anak aktif mengikuti kegiatan

Implementasi tindakan berdasarkan Siklus I dan Siklus II

Tabel 2. Kegiatan Siklus I

Pertemuan	Kegiatan	Media Loose Parts	Hasil Observasi
1	Pengenalan	Daun, ranting	Anak masih ragu eksplorasi
2	Eksplorasi bebas	+Batu, kerang	Mulai berani mencoba
3	Membuat pola	+Tutup botol	Kreativitas meningkat
4	Konstruksi	Semua material	Mampu berkreasi

Berdasarkan tabel 2 ada dua refleksi yaitu, keberhasilan dan kendala. Pada keberhasilan mencakup anak mulai tertarik dengan material dan berani mengeksplorasi mandiri. Dan pada tingkat kendala ada beberapa anak masih pasif dan waktu untuk eksplorasi kurang.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

Tabel 3. Kegiatan Siklus II (Hasil Perbaikan)

Pertemuan	Kegiatan	Modifikasi	Hasil Observasi
1	Eksplorasi kelompok	Penambahan waktu	Interaksi meningkat
2	Proyek mini	Pendampingan intensif	Lebih percaya diri
3	Kreasi bebas	Variasi material	Kreativitas berkembang
4	Pameran karya	Apresiasi teman	Sangat antusias

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di KB Al-Birru Surakarta dengan menerapkan metode belajar dengan *Loose Part*. Data diperoleh melalui observasi terstruktur dan penilaian yang komprehensif.

Tabel 3. Analisis Tematik

Tema	Siklus I	Siklus II
Keaktifan	Mulai aktif	Sangat aktif
Antusiasme	Cukup antusias	Sangat antusias
Konsentrasi	Mudah teralih	Fokus baik
Partisipasi	Perlu dorongan	Inisiatif tinggi

Hasil penelitian pada tabel 3 Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih ragu untuk mengeksplorasi material, waktu transisi antar kegiatan terlalu lama, dan pengelompokkan loose part kurang terorganisir. Pada Siklus II untuk perbaikan menunjukkan bahwa penambahan waktu eksplorasi lebih bebas, penyederhanaan prosedur transisi, reorganisasi material berdasarkan kategori, dan adanya penambahan variasi *Loose Part*.

Tabel 4. Hasil Evaluasi

Aspek	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Keaktifan	Pasif	Mulai aktif	Sangat aktif
Antusiasme	Rendah	Meningkat	Tinggi
Konsentrasi	Rendah	Sedang	Baik
Partisipasi	Minimal	Berkembang	Optimal

Peningkatan pada Siklus II menunjukkan bahwa Loose Part sangat efektif meningkatkan belajar anak. Dapat dilihat juga peningkatan signifikan yang terjadi pada semua aspek. Dari hasil evaluasi tersebut terlihat antusiasme tertinggi pada kegiatan eksplorasi bebas. Dan dari itu semua, pendampingan intensif sangat mendukung pada keberhasilan.

Kenaikan yang signifikan, terutama antara siklus I dan II, menggarisbawahi pentingnya perbaikan berkelanjutan dalam metode pembelajaran. Kerja sama yang solid antara guru dan orang tua sangat penting dalam membina serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap belajar. Selain itu, penerapan teknik menggunakan *Loose Part* dalam proses pembelajaran berkontribusi menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan metode belajar yang memanfaatkan media *Loose Part* bisa menjadi alternatif yang efektif untuk mendongkrak ketertarikan anak-anak di usia dini untuk belajar.

Penerapan teknik pembelajaran menggunakan *Loose Part* dalam studi ini menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap ketertarikan belajar anak-anak usia dini melalui beragam indikator, yaitu keterlibatan, semangat, aktivitas, dan fokus. Kenaikan signifikan dalam keterlibatan dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa anak-anak semakin

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

terbuka untuk mengambil inisiatif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan pembelajaran sebagai suatu proses aktif di mana anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Vandenplas-Holper, 1993); (Kahn Jr., 2022). Metode ini memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara aktif, yang pada gilirannya mendorong rasa percaya diri mereka. Penelitian oleh (Ulfa, 2016) dan (Mayasari et al., 2021) juga mendukung temuan ini dengan menekankan bahwa lingkungan yang mendukung, baik di sekolah maupun di rumah, dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks ini, Teori Pembelajaran Aktif juga sangat relevan. Teori ini menyatakan bahwa keterlibatan aktif anak dalam proses belajar sangat penting untuk keberhasilan mereka. Metode belajar dengan *Loose Part* yang diterapkan dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Peningkatan kemampuan anak dalam konteks bermain menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial dapat memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan (Hill, M., & McCoy, 2018); (Duncan et al., 2023) dan (Mariyati et al., 2024). Sejalan dengan penelitian seperti yang dilakukan oleh (Napitu & Cendana, 2024) dan (Ahmad Karisman, 2021), menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan keterampilan sosial anak. Namun, berbeda dengan penelitian (Loppies et al., 2024) mengingatkan bahwa tidak semua jenis permainan efektif dalam meningkatkan minat belajar, tergantung pada konteks dan cara pelaksanaannya.

Selain itu, studi oleh (Ateş, 2021) dan (Zulkarnaen et al., 2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan orang tua dalam kegiatan interaktif dapat memperkuat hasil belajar anak. Penelitian oleh (Zikra, 2021) dan (Hammond et al., 2017) menyoroti pentingnya variasi metode untuk menjaga minat anak tetap tinggi. Studi lain oleh (Kurnia et al., 2018) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bermain dapat memperluas cakupan dan efektivitas metode tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nicholson (2009) yang menunjukkan peningkatan kreativitas 45% melalui proses *Loose Part*. Penelitian Martinez (2020) juga menemukan peningkatan keterlibatan anak sebesar 38% menggunakan metode serupa.

Indikator antusiasme juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, menggambarkan semangat dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran. Metode yang menyenangkan dan kreatif mampu mengubah pandangan anak terhadap belajar, dari yang awalnya mungkin merasa tertekan menjadi lebih bersemangat. Menurut (Rahmanda & Zulkarnaen, 2024), motivasi intrinsik, seperti antusiasme, sangat berperan dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Ketika anak merasa antusias, mereka lebih cenderung untuk terlibat aktif dan mendalami materi pembelajaran yang diberikan. Bagi guru, peningkatan antusiasme ini membantu menciptakan suasana belajar yang positif dan kolaboratif, memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Selanjutnya, indikator konsentrasi mencerminkan perkembangan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh anak selama proses belajar. Peningkatan fokus yang signifikan mencerminkan efektivitas metode belajar sambil bermain dalam mengembangkan keterampilan dasar anak, seperti berpikir kritis dan kreatif. Penelitian oleh (Puspita et al., 2022) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan pendekatan yang terstruktur dan menyenangkan, anak tidak hanya belajar konsep baru tetapi juga menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Bagi orang tua, perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap pendidikan yang mereka terima, serta memberikan keyakinan bahwa anak mereka berada di jalur yang benar dalam pembelajaran.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

Peningkatan keaktifan yang teramati menunjukkan bahwa anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga aktif selama proses belajar. Pengalaman positif ini penting untuk menciptakan fondasi yang kuat bagi kecintaan belajar di masa depan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Hartati et al., 2021), yang menegaskan bahwa keaktifan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar lebih lanjut, menciptakan siklus positif dalam perkembangan mereka. Bagi orang tua, melihat anak-anak mereka aktif dalam belajar memberikan ketenangan pikiran dan menumbuhkan kepercayaan bahwa pendidikan yang diterima anak mereka adalah berkualitas.

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil tersebut ada faktor internal dan eksternal. Dalam faktor internal terdiri dari karakteristik individual anak yang berbeda-beda, suasana hati dan kondisi fisik anak, dan pengalaman sebelumnya dengan material yang serupa. Dan dalam faktor eksternal terdiri dari ada atau tidaknya dukungan orang tua, kondisi lingkungan belajar, kualitas dan variasi Loose Part, dan kompetensi guru dalam memfasilitasi sarana prasarana.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode belajar dengan *Loose Part* dan menekankan pentingnya kolaborasi antara pendidik dan orang tua. Lingkungan belajar yang mendukung, serta keterlibatan aktif orang tua dalam proses belajar, berkontribusi secara positif terhadap semua indikator minat belajar anak. Dengan mengacu pada teori konstruktivisme dan pembelajaran aktif, terlihat bahwa ketika anak-anak terlibat secara aktif dan mendapatkan dukungan dari lingkungan mereka, mereka lebih mampu membangun pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk perkembangan mereka di masa mendatang. Ke depannya, eksplorasi lebih lanjut mengenai variasi metode dan tantangan dalam penerapannya akan sangat berharga untuk meningkatkan praktik pendidikan di tingkat PAUD. Dengan demikian, baik guru, anak, maupun orang tua sama-sama mendapatkan manfaat dari pendekatan pembelajaran ini, menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih harmonis dan produktif.

Simpulan

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan metode belajar denga *Loose Part* di KB Al-Birru Surakarta memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar anak usia dini. Peningkatan yang terlihat pada indikator partisipasi, antusiasme, konsentrasi, dan keaktifan mengindikasikan bahwa anak-anak tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga mengalami perkembangan yang menyeluruh dalam proses pembelajaran mereka. Metode pembelajaran Loose Part efektif meningkatkan minat belajar anak usia dini, dibuktikan dengan peningkatan dari prasiklus ke Siklus II. Keberhasilan pada pengimplementasian ini dipengaruhi oleh kesiapan guru dan fasilitas, adanya dukungan belajar, keterlibatan aktif anak, dan variasi aktivitas pembelajaran. Ada beberapa rekomendasi untuk keberhasilan diantaranya, pengembangan panduan implementasi, pelatihan berkelanjutan untuk guru, sistem dokumentasi pembelajaran, dan program keterlibatan orangtua. Adapun juga keterbatasan pada penelitian ini antaranya, durasi yang terbatas, jumlah sampel yang terbatas, dan konteks lokal spesifik. Selain itu, kolaborasi antara pendidik dan orang tua dalam proses pembelajaran terbukti memperkuat hasil yang dicapai, menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih mendukung. Kesimpulan ini juga menggarisbawahi pentingnya peran lingkungan belajar yang positif dalam membangun fondasi yang kuat bagi pendidikan anak di masa depan.

Untuk pengembangan praktik pendidikan di tingkat PAUD, direkomendasikan agar metode belajar dengan *Loose Part* ini terus diadaptasi dan dikembangkan, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengeksplorasi variasi metode dan tantangan dalam penerapannya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dan penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran anak usia dini dan dapat menjadi referensi untuk implementasi metode Loose Part dalam pengaturan pendidikan anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

Daftar Pustaka

Ahmad Karisman, V. (2021). Program Outdoor education dalam mengembangkan Sosial Skills. *Journal of Physical and Outdoor Education*, *3*(2), 194–199. https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i2.195

Ateş, A. (2021). The Relationship Between Parental Involvement in Education and Academic Achievement: A Meta-analysis Study. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, *11*(3), 50–66. https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00

Casey, T., & Robertson, J. (n.d.). *Loose Parts Play: A toolkit*. Scottist Goverment.

Duncan, G., Kalil, A., Mogstad, M., & Rege, M. (2023). Investing in early childhood development in preschool and at home. In *Handbook of the Economics of Education* (Vol. 6, pp. 1–91). https://doi.org/10.1016/bs.hesedu.2022.11.005

Engelen, L., Wyver, S., Perry, G., Bundy, A., Chan, T. K. Y., Ragen, J., Bauman, A., & Naughton, G. (2018). Spying on children during a school playground intervention using a novel method for direct observation of activities during outdoor play. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, *18*(1), 86–95. https://doi.org/10.1080/14729679.2017.1347048

Hammond, L. D., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective Teacher Professional Development in the evolution of human and non-human animals. *Learning Policy Institute*, *June*.

Hartati, S., Damayanti, E., Rusdi T, M., & Patiung, D. (2021). Peran Metode Bercerita terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *8*(2), 74–86. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10513

Heldanita, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi (Creativity Development Through Exploration). *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *3*(1), 53–64. https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05

Hill, M., & McCoy, R. (2018). The Impact of Play-Based Learning on Early Childhood Development. *Early Childhood Education Journal*, 46(4), 341–349. https://doi.org/10.1007/s10643-017-0897-5.

Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 205–219. https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5035

Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 197–210. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800

Juliandini, A. I., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *6*(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf

Kahn Jr., P. H. (2022). In moral relationship with nature: Development and interaction. *Journal of Moral Education*, *51*(1), 73–91. https://doi.org/10.1080/03057240.2021.2016384

Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, *3*(1), 451–461.

https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158

Loppies, M., Kulyasin, & Ayesma, P. (2024). The Effectiveness of the Problem Based Learning Model on Elementary School Students' Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Indonesian Primary School*, *1*(2), 27–31. https://doi.org/10.62945/jips.v1i2.91

Mariyati, L. I., Fahmawati, Z. N., Indahyanti, U., Pertiwi, B. P., & Putra, R. J. P. (2024). Enhancing Childrens Cognitive Abilities Through "Jelajah Alam" Apllication : Promoting Well-being. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 435–446. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5680

Marlina, S., Qolbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, *5*(2), 83–90.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Napitu, I. R. S., & Cendana, W. (2024). Penerapan Metode Story Telling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi, Penguasaan Kosakata Dan Sikap Percaya Diri …. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan …*, *5*(April), 74–79. http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/1929

Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(2), 375–384. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545

Pratiwi, N., Nurani, Y., & Novianti, R. (2023). Implementation of Project-Based Play Activities in Early Childhood Character Stimulation. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *18*(2), 126–130. https://doi.org/10.21009/jiv.1802.7

Puspita, Y., Hanum, F., Rohman, A., Fitriana, F., & Akhyar, Y. (2022). Pengaruh Faktor Lingkungan Keluarga untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia 2 Tahun 5 Bulan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4888–4900. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2500

Rahmanda, I., & Zulkarnaen, Z. (2024). Studi Dampak Pendampingan Orang Tua dalam Jam Belajar Sekolah Usia 4-5 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 1–12. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.428

Susilawati, S. (2020). Pembelajaran yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, *3*(1), 14–19. https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46

Ulfa, J. S. (2016). Peranan Guru Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa DI MTS Mazaakhirah Baramuli Kelas VIII Pinrang. *SAO Jurnal*, 1–23. https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/latihan/article/view/1709

Vandenplas-Holper, C. (1993). Theories of developmental psychology. *Behavioural Processes*, *29*(1–2), 155–156. https://doi.org/10.1016/0376-6357(93)90081-2

Wortham, S. (2005). Learning identity: The joint emergence of social identification and academic learning. *Learning Identity: The Joint Emergence of Social Identification and Academic Learning*, 1–305. https://doi.org/10.1017/CBO9780511810015

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 81–96.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.6805

https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489

Zikra, A. (2021). *Analisis Penggunaan E-learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Bhayangkari Tapaktuan* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh]. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20492/

Zulkarnaen, Z., Wardhani, J. D., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model Pembelajaran Project Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *9*(2), 394. https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52951